

吉本芸人が総出演の異色キャスティング





『じゃりン子チエ』の特徴の一つに、関西のお笑い芸人が多数出演しているという点が挙げられる。

このキャスティングが実現したキーマンは、制作協力としてクレジットされている澤田隆治プロデューサー。「ちゃんと関西弁を話せる人」という高畑監督のオーダーを踏まえて、東京ムービー新社の片山哲生プロデューサーが相談したのがこの澤田だった。澤田は、昭和30年代から昭和40年代にかけて多数のお笑い番組を手がけており、この当時も『花王名人劇場』で「MANZAIブーム」を盛り上げていた人物の一人だった。この片山、澤田両氏の話し合いの中で、吉本興業所属のお笑い芸人を起用するというアイディアが浮上したのだった。

その結果、小鉄とアントニオ（とJr.）に西川きよし・横山やすし、チエの同級生のマサルとタカシに島田紳助・松本竜介、おジィとおバァに鳳啓助と京唄子という具合で、漫才コンビとキャラクターたちの人間関係を重ね合わせたキャスティングが実現した。キャストの中でも、テツ役の西川のりお、社長役の芦屋雁之助ははまり役で、西川のりおは後に制作されたTVシリーズでもテツを演じている。





また吉本興業のタレントではないが、チエ役の中山千夏も「これしかない」と言い切れるはまり役。原作者はるき悦巳は、チエのキャストについて制作サイドに特にリクエストをしなかったが、実は以前から中山を思い描いており、結果的に理想のキャスティングが実現したという。



構成・執筆：藤津亮太　デザイン：One to One　協力：双葉社

BCXA-0023



人気漫画を高畑監督がアニメ化

はるき悦巳の人気漫画『じゃりン子チエ』を、『アルプスの少女ハイジ』('74)の高畑勲が監督。'81 年に劇場公開された。

'79 年春より「WEEKLY 漫画アクション」で連載スタートした『じゃりン子チエ』は、すぐさま人気作となった。さらに小説家の大岡昇平、劇作家の井上ひさしらが文芸誌などで取り上げたこともあり、大きな話題となった。映像化にあたっては、映画、テレビ局など 12 社が名乗りを上げたという。

映像化権を獲得したのは、東宝、キティ・ミュージック（現ユニバーサルミュージック）、東京ムービー新社（現トムス・エンタテインメント）の３社連合。アニメーションの実制作は、東京ムービー新社の関連会社であるテレコム・アニメーションフィルムが担当。同社にとって『チエ』は '79 年の『ルパン三世　カリオストロの城』に次いで、２本目の長編アニメーションとなる。

作画監督は小田部羊一、大塚康生。高畑・小田部・大塚は、東映動画で机を並べたかつての同僚。高畑と小田部は『アルプスの少女ハイジ』や『母をたずねて三千里』('77) でコンビを組んでいる。実作業は、小田部がチエとヨシ江、大塚がテツやそのほかのキャラクターという役割分担で行われた。

美術監督は山本二三が担当。原作の雰囲気を生かすため、輪郭線をペン入れし、その上で水彩画風のタッチで塗っていくという手法を採用している。制作にあたっては大阪でのロケハンも行われた。

物語は、原作の１巻、２巻のエピソードをベースに高畑が再構成。ただし制作途中で上映時間が当初の予定をオーバーすることがわかったため、脚本段階で予定していたラストのエピソードをカットし、小鉄とアントニオ Jr. の決闘で締めくくっている。

こうしたスタッフによって、日本を舞台に、その風土と、喜怒哀楽を丁寧に描いた、例のない傑作アニメが生まれたのである。



特別座談会「チエ」を語る

高畑勲（監督）×小田部羊一（作画監督）×山本二三（美術監督）

本座談会は公開当時発売されたムック『じゃりン子チエ in WonderLand』（双葉社刊）に収録されたものの再録である。出席者は高畑勲監督、作画監督の小田部羊一、美術監督の山本二三の３氏。制作がほぼ終わった段階で『チエ』を振り返った内容は、映画がどのように制作されたかを知る貴重なもの。その全文を再録した。

3月18日、監督の高畑勲氏、作画監督の小田部羊一氏、美術監督の山本二三氏に集っていただき、『じゃりン子チエ』についてお話を伺った。『じゃりン子チエ』のフィルムはほぼ完成し、小田部、山本両氏は作業をすべて終えてほっとひと息ついたところ、とのこと。高畑監督にはまだ細かい直しが残っており、それが気がかりの様子。料理をつまみながらリラックスしたムードの中、対談は始まった。

スタッフは皆、原作のファンです

――『チエ』とは、今回のアニメーションにする仕事で初めて接したわけですか?

高畑　僕はそうです。

小田部　僕は何ケ月前かなー、或る企画の仕事をしてたんですが、それで、よく昼めしを食いに行く喫茶店で「(週刊)漫画アクション」を見て、凄くおもしろいなんて見てたのが『チエ』だったんですよね。

――そうですか。でもまさか自分でやるとは思ってなかった……。

小田部　思ってない。むしろ僕は、最初嫌いだった。嫌いというかね、なんかこう同じ顔ばっかしてると思っちゃったの。ついね。すると、うちの奥さんが「私はこれしか見ないわよ」ってね、じゃちょっと見直してみよう、てんでね、見直してみたら、なるほどおもしろいっていうか、引き込まれちゃって……。その頃、『(がんばれ!!)タブチ君』はおもしろいと思って見てたのね。『じゃりン子チエ』はとばしてた。一度つかまえられたら、前のから見たくなってね、前のから貸してくれって……。その時、たまたまやりかけの仕事がポシャッたんですよ。幸か不幸か。それで、大塚(康生)さんのとこになんか仕事ない?みたいな事を言ったら、『じゃりン子チエ』やるって言うの。自分がやるとは思ってなかった、その時。するとしばらくして電話があって、「俺と一緒にやってくれない」なんて言われて。それからだから、一年にもならないですね。『じゃりン子チエ』とのつきあいっていうのは。

――山本さんはどのくらいですか?

山本　僕は今の会社(テレコム・アニメーションフィルム)にいましたからね、やってくれって言われてから読みだしたんですけどね。原作を揃えて一気に読んだんです。原作を揃えた時には、僕はまだ『ルパン(三世)』の最終話をやっていたんですよ。だから小田部さんとか大塚さんとか監督なんかが準備に入った時には、まだテレビの方をやってたんです。

――それじゃ、あの最終話(第155話『さらば愛しきルパンよ』)の凄い新宿の背景とか……。

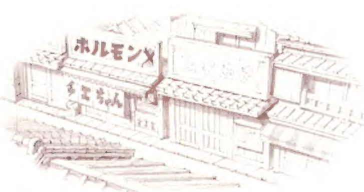
大阪弁豆知識①　【あかん】ダメだ、失敗だ、いけない。軽い失望や絶望を表す。

山本　(笑)あれをまだ描いてる段階……。だから家に帰って寝る前にちょっと読んだりとかしてたの。おもしろかったですね。早く準備に入りたいって燃えてましたけどね。『ルパン』のおかげで設定が進まなかったんですよ。だから、『チエ』の本を渡された時にはすぐに読みましたよ。絵描きの先生がやっぱり惚れてて、『チエ』をずうっと読んでるって言ってましたね。

——『チエ』に関して意外なところに読者がいるんですよね。
山本　だから、目立たないところで読者が増えてるんじゃないかと思うんですけれど……。

——高畑さんのところに『チエ』の話がありまして、それから原作を読まれてどういう感じにしようとかは……。
高畑　いやー、凄くおもしろかったんですね。僕は少年マンガや大人のものもあまり読まないんですよね、で、読んで感心しちゃって……。これはしかしどういう風な映画にするのかなっていうのは、やっぱりすぐには見当がつきませんでしたね。人物達がそれぞれ非常にユニークで、繰り広げられてる世界もごく日常的なのに大変おもしろい。これはテレビならいけるなって感じはすぐにしましたね。エピソードを追ってテレビでやっていくっていうのだったら。ただまあ、どれほどあの絵を丁寧に作れるかっていうことに問題があるけれど、テレビという媒体には非常にぴったりとくるように思いました。ところが映画っていうことになると、なにしろ一時間何分——いろいろ端折っても実際一時間五十分近いものになっちゃったけど——にまとめるっていうのは、どういうまとめ方がありうるかっていうのがまず気になって。けれども原作の魅力そのものは非常にあったから、簡単に言ってファンになっちゃったんです(笑)。まあ、それで後々困るわけで……。仕事をする上で、ファンなんかになっちゃうと困るんですよね(笑)。

——かなり話は原作に忠実に出来てるということですが。
小田部　ほとんど原作のままですね。それはやはり、原作をどう作りかえて、どのエキスをとったらできちゃうかっていう簡単な問題ではないという事じゃないですかね。
高畑　たとえば『ルパン三世』はマンガを原作にして、そのキャラクターの性格とかいろんな関わり方は残してるけど、あと話が原作から離れてますね。そうでなくって、新鮮に登場したマンガをその時期にアニメーション化する場合っていうのはおそらくかなり忠実なんだろうと思うのね、どれも、やったことないから良く知りませんけれども。だけどこちらはあんまり経験がなかったから、それが悩み所でした。なにしろ原作に何もかも描かれていて、魅力も充分、これじゃどうしてよいかわからなくて。ただ、映画の骨格をどういう風に作りあげるか、これは大きな問題でしたね。厖大なエピソードを整理して一時間数十分にまとめるわけですから。



アニメ化にあたり、大阪に取材

——大阪へ取材に行かれたそうですが。
山本　二度行きました。
高畑　僕も二度行きましたけど、全員で行ったわけではないんです。
小田部　僕もロケハンには行きたかったですよね。僕は大阪っていうのをよく知らなくて。いわゆるアニメーションで使う大阪弁ってのは嫌いだったんですよね。ところがこの『じゃりン子チエ』で初めて大阪弁っていうのが、なんか好きになってね、スットボケ方とかね、そのまじめさとかね、そのフッとかわすあたりが、大阪弁でなきゃ表現できないなって思ったんです。だから僕も大阪に行ってみたいなと思ってたんですけど、仕事が始まると、ひまがなくなっちゃって……。それが心残りと言えば心残りですね。
高畑　物語の基盤をなしている町というのがあって、そこの雰囲気をどういう風に出すかってな事で取材に行ったんですが、原作に従っていこうという決断をした以降は、要するに特定の地域とかそういう事はあまり意識しなくなったんです。

——では、今の大阪というものを現地取材されて、ある程度参考にしながらも、原作の『チエ』の世界にかなり忠実にアニメ化していったわけですね。
高畑　そうですね、参考に留めるっていうことにしかならないですね。
山本　でもそうでしょうね。参考に留めるしかなかったですね。
小田部　人物ひとつにしても、全部はるきさんが描いてくれてるわけですね、あれは。だからたとえば群集とかね、その他大勢っていうのは意外と難しいんですよ。ふっと出るだけなのにそれは全然その世界とそぐわないっていう、そんな顔になっちゃう危険性があるんだ。

——そうですね、それを考えたら、はるきさんのキャラクターっていうのは、バリエーションをつけにくかったっていうことはあるでしょうね。
小田部　まあ、そうですね、たとえば、マサルとかシゲオとか、まずね、みんなチエの顔なんですね、あれ、髪の毛とりかえればね、全部同じ顔になると思うんですよ。だから確かに少ないですね。でも僕が感心したの

『チエ』事典一



新世界

大阪府大阪市浪速区にある展望塔「通天閣」界隈の繁華街。本編中、通天閣を望む場面があることから、チエの店が新世界界隈にあるとうかがえる。



社長の半纏（はんてん）

堅気屋の社長が初登場の時に着ている半纏は紫色。堅気になった後は、臙脂色（えんじいろ）の半纏だが、終盤酔って正体を無くした時には再び紫色の半纏を羽織っている。



四本足

四本足の小鉄が、ホルモンを食べようと二本足で立つ。猫が手を使うというギャグを通じて、原作の世界を受け止めてもらおうという映画版の工夫。

大阪弁豆知識②　【いきる】勢いづく、張り切る、ムキになる。相手をいなす時に使う場合が多い。

大阪弁豆知識③　【えらい】たいへん、とても、つらい。物事の程度が著しい様子や、状況の大変さを表す。

は、ちゃんと描き分けてるということ。その人間が一枚の絵でも、その人の人生、生きてきた環境、そのまわりの雰囲気まで出ているんです。だから、かなりはるきさんはつかまえてるなっていう気がしましたね。
高畑　ストーリーとしてだけじゃなくって、あのキャラクターの顔が大変大きい役割をしているんです。
小田部　そうですね。
高畑　もう少し細かいところで言うと、眉がみんな上がってるでしょ、全員ね。あれ、凄く大きな要素です。ベタベタすることのできない顔なんですね。要するに眉が目にくっついていてね、その、何て言うか、情けない顔なんか作りようがない顔なんです。これはやっぱりその人物がどう生きてるかっていうことともの凄く関係あると思うんです。口なんかもそうでしょ、笑ったりする時に、軽くちょっとにっこり笑ってみせるなんていうことができない顔なんですよね。笑うならワアッて笑わなきゃいかんし……。あとはこう「うっ」と小さくなる──これは沈んでいるとかじゃなくて、世の中に対して距離をおいているっていうところが──チエもそうですが強いんですよね。それは東京人より、大阪人の方が強いんじゃないかなと僕はこの原作に接する前から勝手に思ってたんですけどね。何て言うかな、「しゃあないやろ」と言うと、じゃあしゃあないからもうだめで、全部放棄するっていうんじゃなくて、仕方のない事を条件にして生きていけるっていう、何か強さ、たくましさがあるっていう、そういう顔ですね。それをはるきさんはちゃんと描いている。だから眉とか、今言った口みたいなことは、内容とえらく結びついていて、非常に大きいような気がするんですよ。

猫の動かし方に苦労した

──アニメーションに出てくるキャラクターの中で、一番愛着のあるキャラクターっていますか？
高畑　まあ、僕は全部ですとしか言いようがないし、その全部だと言えるところがやはり、はるきさんの凄



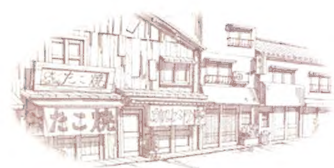
いところだと思うんですよ。結構端役までおもしろくてね。強いて言えば、あのお好み焼屋の社長っていうのが一番映画の中で描けたわけです。なぜ描けたかって言えば、小鉄とJr.が対決するとかね、その他大事な時にいつもあのオッちゃんがいるからね、そういうことで言えば、それはやっぱり愛着がある。けれど、どれもおもしろいですね。本当にどれもおもしろいと思う。

──猫があれだけ登場するアニメも珍しいと思うんですけども、実際にアニメの中で猫を動かす時にどういう動きに気をつけたわけですか？
小田部　もう人間そのものですね。
高畑　ただ、技術的なものを先に言いますとね、猫も人物もそうなんですけど、マンガだとアングルを制約することができるでしょ、猫も歩いている姿を描いているんじゃなくて、歩いているような絵が描いてあるわけでしょ。キャラクターによって動かす時に動かしやすい、動かしにくいっていうのが凄くあるわけ。それを解決するには二通りあって、一つは原作のキャラクターを一応はいかすけれど、あとはアニメーションにしやすいように変えてしまう手法ですね。でも今度の場合はできるだけそうせずにね、はるきさんの描いてるのにそのまま忠実に、しかもその動きをつけ加えても不自然に見えないようにという配慮はうんとしたんですよ。それはコンテをやる場合にも必要だし、いざ実際に猫ひとつ動かすにもね、あの短い足でどういう風に走ったり歩いたりできるかっていうのは、これはやっぱりそれなりの工夫が必要なんじゃないでしょうか。
山本　かわいいですね、決闘しに行く時ペタペタ歩いてね。

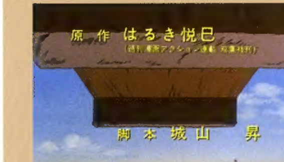
──たとえば墓場に行くシーンで猫の歩調と人間の歩調を合わせるのは大変じゃなかったですか？
小田部　オソレ入りました。良く気がつかれましたね。

──コンテを見せていただいた時から苦労するんじゃないかと思ってたんです。
高畑　その通りですね。
小田部　本当なんですよ、もう、あれ大問題でね。猫の歩幅をできるだけ広くしようとするでしょ。ああいう四足の動物を人間のように二本の足で歩かせる時に人間のような足にしてしまうのがひとつの方法です。もうひとつは動物としての足先を使った場合は、ツマ先で歩くんです。そうすると腰が高くなるんですね。でもそうするとはるきさんの絵の感じが全然なくなっちゃう。猫の重心は低いんですよ。あのタマが地面すれすれになきゃいかんわけですよ(笑)。そうするとどういう歩かせ方をするかって言うとね、それは猫の足としては少し大きめにしてペタッペタッと歩くわけです。
山本　横に広げてこういう感じで。決闘した墓場に行くところは歩きが多いですね。モロに見えますね。

──実際、上がったものを見られてどうお感じになりましたか？



『チエ』事典 二



巨大な下駄

'78年に日本公開された映画『スター・ウォーズ』の冒頭、巨大宇宙船が登場する場面のパロディである。高畑作品でのパロディは非常に珍しい。



花札

オープニングは花札の意匠をあしらった内容。高畑監督は後に『ホーホケキョ となりの山田くん』('99)でも花札の意匠を利用している。



写真

家族写真のテツにバッテンを描くチエ。原作では最初からバッテンが描かれていたが、この場面を入れたことでチエの心の動きがより鮮明になっている。

大阪弁豆知識④　【ちびる】小さくなる、出し惜しみする、漏らす。それぞれ「鉛筆が～」「金を～」「小便を～」のように使う。

大阪弁豆知識⑤　【どつく】殴る、打つ。「どついたろか」は「冗談いうな」程度の意味で頻用されている。

小田部　そうですね、満足とまではいかないですね、やはり人間の歩きの方にどうしてもムリが生じちゃって、技術的にうまくいくまでにはね、なかなか……。

原作の雰囲気を出すには水彩画風の背景が必要だった

——今回の背景は従来のようにポスターカラーだけでなく、ペンも使われたということですが……。
山本　ペンを入れるだけでも時間が随分ととられるんですよね。

——水彩画風の背景という感じだそうですね。
山本　それだけのために水張りして紙をかえて、水彩画用のワトソン紙を全カット水張りして描きました。ただ夜だけはペン入れできなかったんです。消えるんですよね、線が。どうしても夜空をシリアスにもっていこうとすると、結局同じことで、その部分的に水彩画的な雰囲気を出そうっていうのは、もう面積の広い分野しかできないんですよね。地面とか、そういう所だけで勝負しようっていう面もありましたけど。だけどペン入れした方が緊張感はありましたね。

——緊張感といいますと?
山本　レイアウトから起す段階で、一つの試みをしたかったんですよね。もっとできるんでしょうけどまだキャリアが浅いもんですから(笑)。
高畑　いや、試みにはなってるんですよ、やっぱりね。はっきり。
山本　恐いんですよ、やっぱり。
高畑　今度の場合、世界としては、リアリティは必要だけど、しかしああいう何かそのくせにフッとぬけた感じっていうのを、どうやって出すかっていうことが大きいですよ、はるきさんの場合は。そういう面でもヤマちゃん(山本氏)は苦労したわけですよ。そのまま水彩画風なものをとり入れながら、なおかつ線も入れ、濃淡の必要なところは濃淡も入れていこうって……。
山本　だから、全体一時間五十分観て、いろんなものがあるんですけれども、それがあんまり極端に分離してみえなかったのが助かったなあと思ったんですよね。それが「あ、絵がかわった」ってふうに見られるんじゃないかなっていう恐さはあったんですけど、むしろそれより、絵の具をうすーく水彩の感じでいく、そうするとフッと画面を見た時に印象が柔らかく出るんです。絵の具のムラがいい感じで出る時もあるんですよね。そういうところが少しでも出たのが良かったのかなあっていうとこもありましたけど、後悔してる部分もいっぱいあります。時間がかかるんですよ、一般的になってる描き方で描くより。
高畑　まあ、柔らかさと、そういう線の持っているひきしまったものを兼ねそなえさせるのがねらいだったと思うけど、それがまあ、ある程度は僕は達成できているんじゃないかと思う。
山本　最初は、はるきさんがよく水彩でやってるように画用紙の地の白い部分も残そうかと思ったんですよね。あの、こういうものを描くときに線と絵の具の間を残してますよね。それを残そうかなあと思ったんですけど、映画になったらその残したところが手抜きに見えるんじゃないかなっていう恐さがあって、それは残さなかったんですね。



——ペンと水彩を使って背景を描くという発想はどなたが?
高畑　発想というか、ある程度の手間ひま及び技術の話を抜きにすれば可能性は充分あるということは、もうたくさんの人が思ってると思うんですよ。
山本　ええ。
高畑　実際、違う形だけれど、他でもやってる人もいますよ。でも手間ひまかかるし、技術も必要なもんで、なかなか実現できないんです。やるには決断がいるわけね。だからその点に関しては突然この話で出てきたわけではないと思うのね。

『チエ』事典 三



ゲスト出演

不二家さんは、原作のギャグそのまま。ただし現在、双葉文庫版の原作ではこのキャラは描き直され、「へのへのもへじ」顔のキャラとなっている。



天王寺公園

チエとヨシ江が会う公園は、天王寺公園がモデル。同公園にある大阪市立美術館の建物も登場している。同公園近辺は原作でもモデルとされていた。



映画

チエとヨシ江が見た映画は『怪獣島の決戦 ゴジラの息子』('67、福田純監督)。これを通じて、チエの親への思いを浮かび上がらせる映画版のアレンジ。

大阪弁豆知識⑥　【バイ】バイという貝にロウを詰めて回す「バイゴマ」を指し、これがなまってベーゴマに。

大阪弁豆知識⑦　【ペッタン】メンコのこと。カードを地面に打ち付け、相手のカードをひっくり返すゲーム。

山本　うまい人はいっぱいいますけどね、それを総合的に統一するのが難しいっていうことで、最初水張りして、ペンを入れるってことは時間の効率を考えると随分抵抗あったと思うんですね。全カット……八百枚ぐらいかな、全部水張りして描いたんですよ。背景の人と打ち上げやったら殴られるかもしれないな(笑)。
高畑　昔はね、ポスターカラーでも水張りやったんですけどね、でももう、テレビが隆盛期を迎えたらもう水張りはしなくなっちゃった。
山本　ある程度合理的にやっていかないともう、自分で苦労するだけなんですよね。
高畑　ただここで撮影を代弁しておくと、水彩画風の感じっていうのは紙に描かないといきないわけですよ。丁度キャラクターと同じようにセルの上に描いていった絵だとそういうもの実現しないでしょ。定着しないから。そうすると、人が歩いてくる手前に本があるとかの場合、そういう本なんかを描くのに普通だったらそれをセルの上に描くわけですよ。そうすると、撮影する時、きれいに密着して撮れるからうまく撮れる。ところが、今のこういう技術をいかそうと思ったらそういうもの全部を紙に描く。紙に描いたら紙の厚さっていうのは、セルの厚さよりずっと厚いわけよね。二段三段にそういうものが重なってできた影を消すのは撮影としては大変なわけです。
山本　そのことで一度リテークがありました。紙に描いたんですけどセルの枚数が多いもんですからその上に紙がのると、どうしても背景に影が出るわけですよ。それで撮影できないからって、徹夜でぐたーとなっている松浦さん(背景の人)にもう一回描いていただいたんです。紙に描かないでセルに描くっていうのは抵抗があるんですよ。色が凄く悪いんです。

チームワークを大切にするスタッフ

――今回のメインスタッフの方々は、テレコムの一室に集まって作業されていたわけですか?
高畑　そうです。

――今までそういう形っていうのはあまりなかったと思うんですけども。
高畑　いえ、そんなことないですよ。バラバラでやらずにメインスタッフが集まってやるということをやってきた連中が、また今度もそうやったっていう感じですね。

――ある意味でチームワークを大切にしているという方針といいますか、昔からのそういったものがあるわけですか。
高畑　ええ、それはもの凄く大事だと思いますね。その意義は必ず出ると思うんですよね。
小田部　でもテレコムは本当、そういった点じゃ随分助かりましたね。原画や動画、いわゆる絵を描いてくれる人がとにかくそばにいたわけですよ。何か問題が起こったらね、同じ部屋にもいるし、階段を一階降りればいい位の近さにみんないたんですよ。それはやっぱりかなり希少価値っていうか、数少ないんじゃないですか、今。

――大塚さん、小田部さん、高畑さんのチームは古いつきあいというか、仕事仲間ですね。そういう意味でも今回の仕事はどうでしたか?
小田部　確かに古いつきあいって言えば……。僕はね、或る人に「くされ縁ですね」って言われたの(笑)。びっくりしちゃってね、僕は全然そんな気しないわけですよ。
山本　くされ縁じゃなくて、自分がこういう作品をやりたいなっていうので監督のところに寄って行くっていう風潮がありましたね。今もまだあるんじゃないかな。
小田部　今度は山ちゃん(山本氏)っていう新しい美術の人とつきあいができてそれはもう素晴しいっていうか……。ほんとにまじめでね、こんなに取り組む人、少ないよ。





山本　いや……。
小田部　僕も不器用なせいか、もうまじめにやる以外ないっていうか、やっぱり開き直ってるんですね。アニメーションっていうのは大変な仕事だし、それにかけるエネルギーっていうのはいつも手慣れたことじゃできないっていうか、それが新鮮でおもしろいんでしょうけど、常に全力を払わないとできないし、そうじゃなきゃやりたくないしね。
山本　いや、屈折してるだけですよ(笑)。

人物の微妙な表情や動きに気をつけた

――この作品はかなりのセル枚数だと聞きましたが……。
高畑　多いですよ、これは、やたらと多いですよ。

――多くなったのはどういうところで……?
高畑　この作品は、アクションが非常にはげしくって枚数をくうというのとは少し違いますね。『チエ』の場合は動きまわっているようには見えないでしょうね。場合によってはたいして動いてないように見えるかもしれない。それにもかかわらずに枚数がかかってるっていうのは、セルの重ねが多いんです。ほとんど五枚くらい重ねているわけです。何故こんなになるかっていうとね、やっぱりワンショットの中に、たくさんの人が出てくる。これは一番大きいと思いますよ。要するに画面の中でこちらにチエがいて、こちらに誰がいて、三人も四人もいるわけです。それがそれぞれ動いていたり、あるいは一人が何かやっていると、それに対して反応してるっていうか。だからパッと目立ってよく動いているから枚数が多いっていうのとは違うね。

『チエ』事典 四



心斎橋

チエとヨシ江が別れるのは、大阪を代表する繁華街、心斎橋。画面に登場する橋は道頓堀川に架かる「戎橋(えびすばし)」――通称「ひっかけ橋」と思われる。



猫のセリフ

本作は、猫が言葉を喋る場面をラストまでできるだけ避け、文字などで表現している。小鉄はマラソン大会の夜、チエに上着を掛ける場面で初めて喋っている。



鼻水

アントニオを思い泣きじゃくる社長の鼻水がお好み焼きに。鼻水のリアルさが、このお好み焼きを食べたカルメラ兄の"不運"に説得力を持たせる。

大阪弁豆知識⑧　【けったい】変わった、妙な、不思議な。

大阪弁豆知識⑨　【びびる】怖がる、びくびくする。すぐにびびる人間のことを「びびり」という。

――それだけ人物の表情だとか動きだとかを重要視したということでしょうか。

高畑　そうですね。そうしないと、あのおもしろさっていうのは出ないだろうって気がしますね。僕ははるきさんのマンガのコマの割り方がピッタリあの内容に合ってるっていうのでも感心してたんです。だから一番最初に話が戻るけど、はるきさんに忠実にいこうとした時、えらく苦しかったのは、そういうこともあるわけです。はるきさんが演出してるわけですからね、何しろ。マンガででもね。ただ原作というだけじゃなくて。演出をされていると、一見、もうやることないように見える。そういうとこから出発しなくちゃいけなかったんですね。

話を戻しますが、マンガと違って映画では画面が時間と共に流れ去ってしまうから、ひとコマを割って、一人ずつ写していった方がよいかもしれない。そうした方がよく見えるけど、その為に失うものももの凄くあるわけですよね。同一画面の中に人がいてね、それでワンサとやっているっていう、そういうことが非常に重要な要素なんじゃないかな。人と人とのかかわりあい方っていうのは、一人ずつショットで切っちゃうと出なくなってしまうと思うんですよね、雰囲気も出ないし。

――じゃあ、『じゃりン子チエ』を一回観ただけでは見逃してしまう部分が随分あるということになりますね。

高畑　確かにそういうことはあるでしょうね。

――ではファンの人は何度も観た方がいいですね。

高畑　(笑)まあ、そりゃあいろいろ発見があるんじゃないでしょうか。たとえば美術の問題でも背景に描いてあることはね、一回ぐらい観ただけじゃわかんないようなことが描いてあったりして。

――ひとコマにいろんな人物が出てきて、それぞれに関係があって、しかも表情が変わっていくというマンガはそれまでなかったわけですよね。それで『チエ』がヒットするのはかなり時間がかかった。つまりそういうマンガがある程度定着して、それで初めておもしろさがわかり、人気がでてきた。アニメーションもその辺はあるかもしれませんね。

高畑　だから、ちょっと変な言い方ですけど、はるきさんのに忠実だっていうだけじゃなくて、我々もそういう傾向の作品をアニメで作ってきたんですよ、実は。だから今回のスタッフも"カットを分けて非常に観やすくして、テンポもあるけれどじっくり観て何かが出てくるようなものではない"そういう映画はあまり作らなかった連中じゃないかと思うんですけどね。だからそういう意味で、ある程度マンガそのものに共感する要素っていうものが我々のそれぞれがみんな持ってたんじゃないかと思う。

ヒラメちゃんは中途半端に登場させたくなかった

――ところで、原作の中の登場人物でチエの隣に座っているヒラメちゃんが、今回のアニメには登場していないんですけれどもどうしてですか？

高畑　それは結局ね、ヒラメちゃんはもの凄く魅力があると思うんですよね。それをチョロッと見せるだけで済ませたくなかったんですよ。それだったらもう登場させない方がすっきりするだろうという気がしてあれは削ったんです。塩せんべいのエピソード……もうあれからないとね、やっぱり。そういう気持ちがあるんですよ。だから映画も一時間五十分の割にはエピソードの数が少ないんですよね。それはやっぱり取り扱うなら描き込まないと気が済まないっていう気がして。



――言いかえれば、たとえば続編、PART2を作るような事になった場合、ヒラメは重要なキャラクターになりますね。

高畑　ええ、それはもう。

山本　今回の社長さんくらいに浮かび上がる。

小田部　ヒラメちゃんなんかもう……チエちゃん喰っちゃうんじゃないかな。

山本　『じゃりン子ヒラメ』ってありましたね(笑)。

――できたらPART2も作りたいみたいな構想はありますか？

高畑　それは、もちろん我々が決めることじゃないんだけれど、僕自身としては、まず、こういう作り方で良かったのかという結果を総括したい、続編を考えるのはそれからですね。『チエ』は好きですし、作りたいと言いたいけれど(笑)。

――小田部さんはどうですか？

小田部　そりゃもう高畑さんがやるって言うんだったらぜひやりたいですね。高畑さん抜きには僕は、これは考えたくないんです。

――山本さん、どうですか？

山本　そうですね、やりたいですね。ヒラメちゃんを出してやりたいっていう気がしますね。そうすると、ヒラメちゃんっていうアダ名が増えるんじゃないですか(笑)。うちの会社にも何人かいるんですよ。

千夏さんはチエをしっかりつかんでいた

――声優さんに、関西の漫才師の方を使われて結果的にはどうでしたか？

高畑　ええ、功罪両面あるんじゃないでしょうか。

――チエを中山千夏さんという芸達者な方がやられたわけですが、千夏さんに関しては？

『チエ』事典 五



花井拳骨

テツの恩師、チエの担任、花井渉の父。原作ではテツより背が低いキャラクターだったが、映画では大柄にデザインされ、視覚的にもテツに負けない存在感を得た。



シャッターチャンス

ヨシ江が家に戻ったことを祝い、拳骨が記念写真を撮影する。だがテツはシャッターが降りる瞬間に背を向けてしまう。いかにもテツらしい振る舞いだ。



南海電車

遊園地に行くチエたちが乗ったのは南海電車。大阪の難波から和歌山・関西空港・高野山などを結ぶ関西の大手私鉄で、現存する日本最古の私鉄。

大阪弁豆知識⑩　【すかん】好きではない、嫌いだ。

大阪弁豆知識⑪　【ぬかす】言う、ほざく。相手の発言に文句をつける時に「何ぬかす」と使う。





高畑　いいですねえ。
小田部　いや、よかったですね。
高畑　うまいですね、ほんとに。うまいへたっていうだけじゃなくて、その"チエ"というのをよくつかんでますよね。要するにちゃんと原作を読んでいるんですね。記者会見の時、チエに共感すると発言してたわけだけど、本当にその通りだと思います。けれども僕としては、チエの感じのでてないセリフが一つあってね、心残りなんです。

——どこの場面でしょう?
高畑　チエが拳骨先生に「仲人って何?」って聞くんですよ。そしたら拳骨先生が、「仲人ていうのはヨシ江はんとテツを結婚させた責任者だ」って言うんです。それでチエがこっそりつぶやく「ひどいことするなあ」っていうひとことなんです。本番の時にとったその「ひどいことするなあ」というのがあまり良くなくて、その部分だけをとり直したんです。それを今、使っているんですけれど、後で聞いてみると、それもよくなかったんですね。だから、おそらく千夏さんとしても非常に不本意だと思うな。こっちもそれでOKを出してはいけないところだったのにOKを出してしまったから、千夏さんにもうしわけないことをしました。

——猫の小鉄とJr.の役をやすし・きよしさんがやっておられますね。猫の鳴き声は難しいと思うんですが。
高畑　まず小鉄が登場する時に、色々鳴いてもらったんです。それで自分の声でやってくださいって言ってもなかなかこう猫からぬけないんですよね。ニャオンって人間の声で言ってくれればいいって結局最後ではニャオンって人間の声で言ってもらったんです。それは、第一声からこういうふうにいくんだっていうことを印象づけた方がいいと考えたからです。

——格闘シーンでも猫的な鳴声は全然出ていないんですか?
高畑　そうですね。極めて人間的でしょう。ポーっととぼけた可愛さがある猫たちがね、格闘に入ってくるにつれてどんどん人間として、人間じゃないな、とにかく他に言いようがないから人間として感じられてくるわけです。大きさまで大きくなって。墓に対してもドテーっとしているんですよ。もうタヌキぐらいにね。タヌキ以上かな。いつのまにかそうなってね、その猫の持つ人間的な力を感じるように表現したかった。だから特に猫的でなくてもよい。きよしさんの声もその線でなかなか感じが出ててよかったと思っています。小鉄の人間的な巾が出て。それからJr.はこれからおもしろいでしょうね。原作で言えば、あの決闘までのところでは、やっぱり青クサイ奴だっていう感じは良く出てると思いますが。それはやすしさんの声もそうですね。非常に青っぽい、若いのかね、はやる気持ちでやっているって……そういう感じになってる。
山本　大阪に取材に行った時、歩いているやすしさんを見ました。声ですぐわかりましたね。

——それはどのあたりですか?
山本　心斎橋かな。
高畑　(なんば)花月かなんかに出た後なんでしょうね。
山本　そうでしょうね。

——ところでアフレコの時、NGは多かったんですか?
高畑　多かったですね。いや少ない人もけっこういましたけど。こちらのフィルムが未完成のままでアフレコしたわけですからね。非常に条件が悪かった。もう一つ条件が悪いのが、かけ合う相手がいなかった。対話を相手なしにひとりずつとったんですから、こんな条件の悪いアフレコというのは前代未聞じゃないでしょうか、おそらく。

——では最後に一言お願いします。
高畑　そうですね、反響のハガキを見たいですね。僕たちはみんな原作を好きで、原作とは違って自分たちの映画を勝手に作ったんだという気持ちは、ひとりも持っていないと思うんです。そういう意味じゃ、やっぱりその線上で受け取ってもらいたいんですよね。だから原作に照らしての批判も当然甘んじて受けなくちゃいけない、と思ってます。

——どうも長い時間、ありがとうございました。

■初出:『100てんランドバラエティブック　アニメコレクション1 じゃりン子チエ in WonderLand』(1981年5月双葉社刊)
■誤字や表記については、文意をそのままに一部を改めた。
■『映画を作りながら考えたこと』(高畑勲著・徳間書店刊)には「マイアニメ」に掲載された高畑勲・大塚康生・小田部羊一の『チエ』についての鼎談が再録されている。興味ある方はこちらも読んでみることをお勧めする。



『チエ』事典　六



子供

遊園地の帰りに、子供らしさを見せるチエ。それは「子供の自分にできること」の限界を知るということでもあった。原作を読み込みチエの心のひだをより深く描いている。



行軍

墓場へ向かう猫と人間の奇妙な行進。目撃者の驚きのリアクションを入れることで、これが異様な光景であることを示し、作中のリアリティを確保している。



幕

緞帳(どんちょう)が降りてきて文字通り幕となるラストシーン。映画が終わっても『チエ』の世界は、その幕の向こうで終わることなく続いているのである。

大阪弁豆知識⑫　【ほたえる】ふざける、冗談をいう。相手の態度や発言をいなすときに使うことが多い。

大阪弁豆知識⑬　【ぼちぼち】まあまあ、ゆっくり。「ぼちぼちでんな」「ぼちぼち行こか」のように使う。







笑いあり涙ありの
なにわ人情喜劇。
日本一不幸な
小学生チエちゃんが
今日も奮闘中！

小学5年生のチエは、博打に明け暮れる父・テツにかわってホルモン焼き屋を切り盛りする健気な小学生。やさしい母・ヨシエは、テツに愛想をつかして只今家出中。そんなチエを取り巻くのはかなり個性的な大人ばかり……。名匠・高畑勲がはるき悦巳の原作を得て作り上げたなにわ印の人情喜劇。当時の"MANZAIブーム"を反映したお笑い芸人中心のキャスティングも絶妙。













メインスタッフ
原作：はるき悦巳／監督：高畑 勲／脚本：城山 昇
キャラクターデザイン：小田部羊一／作画監督：小田部羊一・大塚康生
美術：山本二三／音楽：星 勝／撮影：高橋宏固／録音：加藤 敏
編集：鶴渕允寿／制作協力：テレコム・アニメーションフィルム
製作：東宝株式会社・ユニバーサルミュージック株式会社
株式会社トムス・エンタテインメント

メインキャスト
チエ：中山千夏／テツ：西川のりお／ミツル：上方よしお／社長：芦屋雁之助
ヨシ江：三林京子／おバア：京 唄子／おジイ：鳳 啓助／花井 渉：桂 三枝
花井拳骨：笑福亭仁鶴／マサル：島田紳助／タカシ：松本竜介
テツの仲間：オール阪神・巨人／カルメラ兄弟：ザ・ぼんち
アントニオ、アントニオ・ジュニア：横山やすし／小鉄：西川きよし

特典内容
[映像特典] 劇場予告
[封入特典] 16ページ解説書

1981年劇場公開作品
イラスト：はるき悦巳／デザイン：One to One

COLOR/本編110分＋映像特典2分/BD50G/AVC/16:9(1080p Hi-Def)/リニアPCM(モノラル)/BCXA-0023/¥7,800(税抜)

発売・販売元：バンダイビジュアル株式会社

複製不能　レンタル禁止

〈鑑賞上のご注意〉　ご視聴の際は部屋を明るくし、なるべくTV画面より離れてご覧ください。

Manufactured and distributed by
BANDAI VISUAL CO., LTD. Made in Japan

4 934569 350237



じゃりン子チエ 劇場版



BCXA-0023

じゃりン子チエ

劇場版



原作：はるき悦巳　監督：高畑 勲



Blu-ray Disc

複製不能　レンタル禁止

BCXA-0023 / COLOR / BD50G / AVC / リニアPCM（モノラル）

